

Kelayakan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website Tema Menjelajah Angkasa Luar Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Wahyu Putri Pamungkas ✉, Universitas PGRI Madiun

Nur Samsiyah, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

✉ pamungkaswahyu259@gmail.com

Abstract: The purpose of this study is to describe the feasibility of wordwall learning media based on the website theme exploring outer space for sixth grade elementary school students who are applied in learning in elementary schools. The development research procedure uses the ADDIE model (analyze, design, development, implementation and evaluation). The subjects of this study were 28 grade VI elementary school students at SDN 04 Madiun Lor. Data collection techniques in this study used observation, documentation, and questionnaires. The results showed that 1) wordwall learning media based on the website exploring outer space theme for sixth grade elementary school students using the ADDIE model 2) wordwall learning media based on the website exploring outer space theme for sixth grade elementary school students which was developed met the criteria of "very feasible" with the percentage of media experts is 90%, material experts is 92%. The level of feasibility of website-based wordwall learning media is very feasible for sixth grade elementary school students by respondents, namely the student response was 88.8% with the criteria "very feasible" and the teacher's response was 94% with the criteria "very feasible".

Keywords: Feasibility of Learning Media, *Wordwall Based Website*, Exploring Outer Space Theme, Grade VI Elementary School Students

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas VI sekolah dasar di SDN 04 Madiun Lor. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE 2) media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD yang dikembangkan memenuhi kriteria "sangat layak" dengan persentase ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 92%. Adapun tingkat kelayakan pada media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* sangat layak untuk siswa kelas VI sekolah dasar oleh responden yaitu pada respon siswa sebesar 88,8% dengan kriteria "sangat layak" dan respon guru sebesar 94% dengan kriteria "sangat layak".

Kata kunci: Kelayakan Media Pembelajaran, *Wordwall Berbasis Website*, Tema Menjelajah Angkasa Luar, Siswa Kelas VI SD



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat untuk kehidupan manusia khususnya dalam dunia pendidikan. Dewasa ini, teknologi menjadi salah satu penawaran yang sangat menggiurkan bagi penggunanya mulai dari anak-anak sampai usia lanjut karena dapat mempermudah setiap orang dalam melakukan pekerjaannya. Teknologi sebagai media utama dan tetap memegang peranan penting dalam setiap perkembangan pada aspek kehidupan termasuk percepatan pembelajaran.

Kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang memiliki ketrampilan dalam menggunakan teknologi tersebut (Ambarwati et al., 2022). Pemberdayaan pada setiap individu dengan keterampilan yang memungkinkan pada dunia digital menjadi sebuah kunci untuk dapat berpartisipasi untuk masa sekarang ini termasuk pada bidang pendidikan. Teknologi dijadikan sarana dalam penyelenggaraan pendidikan yang dimana pendidik harus mampu memahami, mengikuti dan dapat mengimplementasikannya melalui ide dan ketrampilan yang dimiliki. Pemberian ide pengetahuan saja kurang, karena suatu pembentukan ide teknologi tersebut dapat mengeluarkan aturan rumus sekaligus arahan dalam mengoperasikan mengenai cara yang tepat dalam menggunakan teknologi pada proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi menjadi suatu hal yang memiliki pengaruh besar dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut pendapat Agustian & Salsabila (2021) bahwa teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang sulit dan terintegrasi dimana tentu melibatkan banyak orang, ide kreatif, prosedur yang harus ditempuh, peralatan yang digunakan, dan sebuah perkumpulan untuk menganalisis permasalahan, memberikan penilaian, dan dapat mengelola pemecahan kasus yang meliputi semua aspek-aspek belajar manusia. Teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki manfaat untuk menunjang pembelajaran dengan harapan dapat melewati proses untuk mencapai hasil yang diinginkan. Teknologi dapat menjadi sebuah perwujudan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi diri pada masing-masing individu. Kemampuan tersebut mengarah pada pendidikan untuk kemajuan dalam berbagai hal khususnya pada minat yang dimiliki siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Teknologi pendidikan dapat menjadi salah satu cara dalam membawa pendidikan pada kualitas pembelajaran yang optimal yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media dan alat pembelajaran yang cocok dan sesuai dapat menarik minat dan semangat belajar yang tinggi untuk siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Hal itu akan menyebabkan adanya perubahan ke yang lebih baik pada kualitas hasil pembelajaran yang dilakukan. Kondisi dan situasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang sangat luar biasa pada dunia pendidikan saat ini dimana mampu memengaruhi berbagai keadaan pada pendidikan yaitu melalui teknologi informasi yang sangat canggih, mutu pendidikan yang semakin meningkat, dan peningkatan efisiensi pendidikan guru dituntut menjadi seorang desainer dalam sebuah pembelajaran dimana guru mampu menciptakan pembelajaran yang memiliki efektifitas dan efisiensi yang tinggi dengan menggunakan media berbasis teknologi yang canggih (Soprihatin & Haqiqi, 2021). Teknologi pada pendidikan yang dapat menunjang pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut pendapat Rosyid et al., (2019) definisi dari "media pembelajaran adalah suatu alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar untuk menyampaikan informasi yang dirancang maupun digunakan sesuai dengan teori pembelajaran yang ada dari pendidik kepada peserta didik untuk tujuan pembelajaran dengan cara memberikan pesan tentang pembelajaran, merangsang daya berpikir peserta didik, perasaan maupun minat yang dimiliki peserta didik, dan membantu guru dan siswa dalam proses pengajarannya untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Hal demikian dapat mendorong pembelajaran yang disengaja untuk memenuhi kualitas pembelajaran, memiliki tujuan pembelajaran yang terarah, dan proses pembelajaran yang memiliki kendali pada pelaksanaannya. Hal ini berarti penjelasan mengenai media adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk

memberikan sebuah pesan yang dapat merangsang pola pikiran dan perasaan yang dimiliki oleh peserta didik dari guru yang pada akhirnya akan timbul keinginan maupun semangat dalam belajar untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran akan mampu untuk mengatasi guru masalah yang terjadi di dalam pendidikan. Media pembelajaran dirancang dengan desain yang lebih menarik dan tentunya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran adalah salah satu hal yang memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar instansi pendidikan karena media pada proses pembelajaran yang dapat membantu dalam proses komunikasi antar pendidik dan siswanya. media yang cocok dan sesuai untuk pembelajaran yaitu media interaktif. Wulandari (2018) menjelaskan bahwa media interaktif merupakan media yang memiliki unsur yang dapat memungkinkan adanya interaksi dengan pengguna secara langsung atau menyediakan komunikasi antar dua arah dan bisa juga lebih. Media pembelajaran tersebut berbentuk pembelajaran yang dapat digunakan seperti game pembelajaran dengan berbagai macam template dan gambar yang menarik bahkan terdapat musik yang memberikan sesuatu hal yang membuat pembelajaran tidak akan membosankan.

Penggunaan media pembelajaran yang cocok dan sesuai di sekolah dasar adalah media pembelajaran berbasis *website* yaitu *wordwall*. Menurut penjelasan Hidayah & Prasetyo (2022) bahwa *wordwall* adalah media pembelajaran yang memiliki penyajian berbentuk permainan dan berisi kuis untuk latihan dalam pembelajaran, diskusi kelompok, juga dapat digunakan untuk survei pada pembelajaran. *Wordwall* ini sebuah *website* untuk media pembelajaran yang memiliki tujuan sebagai sumber belajar peserta didik, media belajar, sekaligus alat dalam penilaian yang sangat memberikan kemudahan dan sangat efektif bagi peserta didik dan guru (Hidayah & Prasetyo, 2022). Kegunaan *wordwall* berbasis *web* yaitu untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan soal maupun kuis maka siswa diajak mengerjakan soal yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan seperti soal yang diberikan kertas dan lembar jawab. Siswa disajikan soal berupa game edukatif dan lebih menarik agar siswa tetap bersemangat dalam pembelajaran khususnya dalam mengerjakan soal maupun kuis. Pengerjaan soal kurang optimal didasarkan pada soal yang terlalu banyak bacaan dan siswa merasa soal terlalu banyak. Permasalahan seperti ini biasanya ditemui pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik pada faktanya memiliki banyak kekurangan sehingga dengan adanya kekurangan itu media pembelajaran yang cocok harus digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Kenyataan yang sebenarnya terjadi di lapangan bahwa pembelajaran tematik sebagian besar bacaan dan kurang terfokus pada materi dan masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran oleh pendidiknya. Pendidik masih menerapkan pembelajaran yang monoton seperti menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan sebuah metode dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas secara lisan dan interaksi yang dilakukan banyak menggunakan bahasa lisan (Satriani, 2018). Penggunaan metode ceramah membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran karena zaman yang semakin maju ini kalau hanya menggunakan bacaan maupun interaksi secara lisan yang tanpa diimbangi sesuatu yang menarik dan kurang menggugah rasa penasarannya siswa maka penerimaan materi pembelajaran juga tidak optimal. Kualitas pendidikan diperlukan perubahan yang terarah tujuannya sebagai salah satu upaya dalam perencanaan pembelajaran yang baik dan terencana sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang berkualitas juga. Siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi apabila dalam pengerjaan dan proses pengerjaan didesain lebih berkarakteristik ke kanak-kanakan siswa akan lebih menyukainya karena dalam proses pembelajaran diselingi dengan permainan yang masih sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan.

Temuan yang peneliti peroleh pada penelitian sebelumnya bahwa siswa belum dapat memahami konsep pada muatan pelajaran apabila diberikan secara terpisah, pemikiran siswa adalah segala hal yang konkrit, nyata, dapat diraba dan dilihat dari suatu kejadian (Fajri, 2018). Pelaksanaan konsep materi yang disajikan pada materi

pembelajaran tematik siswa belum memahaminya secara jauh. Menurut Prastowo (2019) bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan pada keterlibatan peserta didik pada pembelajaran sehingga peserta didik terlibat secara aktif dan dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat menumbuhkan sebuah kreativitas sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Permasalahan yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang kurang dimanfaatkan dalam pemberian materi pembelajaran tematik mengenai dalam proses pengerjaan soal-soal tematik yang sangat membosankan. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan minat dalam mengerjakan apalagi disajikan soal yang panjang dan membutuhkan jawaban yang panjang pula. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara guru untuk memberikan semangat belajar pada siswa karena ada umpan balik maupun respon yang dapat membuat siswa memiliki antusias yang tinggi dalam proses belajarnya sehingga hasil yang didapatkan memuaskan. Media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* menjadi pilihan media yang dapat membantu pengajar dalam melaksanakan tugasnya. Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis *website* ini akan menjadi sebuah pembaruan dalam pengembangan media pembelajaran digital yang saat ini telah berkembang (Puspa & Suniasih, 2022). Media ini dipilih karena dapat menciptakan media pembelajaran yang kompleks tidak hanya berfokus pada game namun tetap berisikan uraian materi dan evaluasi pembelajaran (Puspa & Suniasih, 2022). Media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* merupakan suatu alat yang digunakan untuk merangsang konsentrasi serta dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran dengan sebuah media web yang berupaya untuk pengajaran dan penambahan pengetahuan dengan desain yang unik dan lebih menarik. Media pembelajaran ini dapat dibagikan di berbagai aplikasi chat maupun aplikasi kelas sehingga guru maupun siswa tidak perlu mendownload maupun menginstal aplikasi tambahan di playstore.

Hasil penelitian yang relevan pada penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut yaitu penelitian yang dilakukan oleh Imanulhaq & Prastowo (2022), cakupan bahasan dari penelitian tersebut memiliki tujuan tentang penggunaan edugame *wordwall* untuk menemukan sebuah pembaruan ataupun ide baru pada pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah siswa kelas II MI Bina Sejahtera Galaherang. Penelitian ini memiliki latar belakang dimana guru memiliki kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi pada proses pelaksanaan pembelajarannya. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kualitatif pendekatan deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan jumlah sampel 20 siswa, diantaranya ada 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Informan untuk mendukung pengambilan data wawancara dan observasi berasal dari wali kelas. Hasil penelitian yang diperoleh 20 siswa ikut serta dalam game edukasi *wordwall* dapat menjawab 8 soal. Rerata perolehan skornya 7,7 dari 8 butir soal. Siswa yang mampu menjawab soal matematika materi bangun datar dalam kehidupan sehari-hari dengan jawaban semua benar sejumlah 17 dari 20 siswa, sedangkan yang bisa menjawab 18 soal hanya 3 siswa untuk 1 siswa dan 19 soal untuk 2 siswa menjawab 20 butir soal dengan jawaban benar. Skor yang paling tinggi yang diperoleh yaitu 8 butir soal dan siswa yang paling cepat dalam pengerjaan soal-soal tersebut adalah siswa dengan inisial A dalam kurun waktu 90 detik.. Hal ini berarti bahwa hasil penelitian menunjukkan pembelajaran apabila menggunakan media permainan yang mendidik yaitu *wordwall* pada materi pelajaran matematika kelas II dapat menambah semangat dan minat belajar peserta didik. Penelitian yang lain yaitu dari Putra et al. (2021), tujuan dari penelitiannya bahwa agar pendidik dapat memahami konsep dasar dan dapat memanfaatkan gamifikasi untuk lebih meningkatkan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran daring di SDIT Insan Rabbani/Sekolah Islam Terpadu (SIT) Insan Rabbani. Metode penyampaian yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan transfer ilmu dimana dengan membuat video tutorial dan berdiskusi daring melalui video conference. Hasil kuisioner yang diperoleh menunjukkan 70% peserta senang dengan pembelajaran

melalui gamifikasi dengan Wordwall. 36% peserta sangat setuju dan 64% peserta setuju Wordwall membantu pada pembuatan soal dengan sangat mudah, menarik dan interaktif serta dapat dipergunakan dalam evaluasi pada proses pembelajaran dan perolehan hasil belajar peserta didik. Guru sangat bersemangat dan sangat antusias dalam pelaksanaan pelatihan aplikasi Wordwall dan mereka berharap guru-guru juga dapat mengimplementasikan penggunaan Wordwall dalam proses pembelajaran daring di SDIT Insan Rabbani pada era pandemi. Penelitian sebelumnya juga dari Hidayah & Prasetyo (2022), mengemukakan bahwa tujuan penelitian yang dilakukannya adalah mengetahui ukuran tinggi tingkat keefektifan dari pengembangan media permainan mendidik pada mata pelajaran tematik berbasis website wordwall berpadukan classroom yang bermanfaat buat tingkatkan hasil belajar siswa kelas 4 Sekolah Bawah yang berfokus pada tema 3 subtema 1 pendidikan 5. Riset ini memakai tata cara Research and Development (R&D) yang sudah dimodifikasi oleh Sukmadinata serta dipadukan dengan model ASSURE. Hasil riset yang diperoleh merupakan: (1) Pengembangan permainan bimbingan yang terdiri dari modul, penugasan serta permainan berbasis wordwall yang ada dalam satu aplikasi classroom. (2) Bersumber pada hasil uji validasi pakar modul mendapatkan kelayakan 68% sehingga masuk dalam jenis media ini layak buat digunakan. Dari uji valisasi desain mendapatkan 76% dengan jenis Besar serta uji validasi media mendapatkan 53% dengan jenis lumayan. Hasil presentase dari ketiga ahli tersebut bisa disimpulkan kalau media permainan bimbingan tematik berbasis website wordwal yang dipadukan dengan aplikasi classroom yang bisa tingkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD, “Layak” buat digunakan, sehabis melalukan revisi cocok dengan anjuran yang diberikan oleh ahli. Hasil dari uji terbatas oleh 10 siswa kelas 4, mendapatkan 84% dari siswa serta 90% diperoleh dari responden guru kelas, sehingga media tersebut bisa dikatakan efisien dengan jenis sangat besar.

METODE

Media yang dikembangkan melalui penelitian research and development (R&D). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2013). Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; 5) evaluasi.

Tahap analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan media dengan penyebaran angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru kelas, analisis ini dengan melakukan observasi pada pembelajaran tematik khususnya pada materi sistem tata surya, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan merumuskan tujuan. Selanjutnya pada tahap desain, peneliti mendesain produk sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat, merancang isi media pembelajaran, dan menyusun soal latihan maupun kuis. Pada tahap pengembangan produk media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* kemudian media tersebut di uji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kelayakan media dengan menggunakan angket validasi yang telah dibuat. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dimana produk yang dibuat dilakukan uji coba kelayakan media pada pengguna guna memperoleh respon, yaitu respon guru dan respon siswa. Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap yang dilakukan untuk penyempurnaan produk media yang telah dikembangkan.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 04 Madiun Lor. Produk media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* diberikan pada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kevalidan terhadap media sebelum di uji kelayakan media. Uji Kelayakan terhadap media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* dilakukan pada siswa kelas VI dan guru di SDN 04 Madiun Lor yang berjumlah 28 siswa dan 1 guru kelas.

Pengumpulan data dalam penelitian kelayakan media pembelajaran ini menggunakan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik kualitatif dan kuantitatif, dimana teknik kualitatif berfungsi untuk

mengolah data yang diperoleh dari komentar, saran, dan masukan dari angket validasi dan respon pengguna sedangkan teknik kuantitatif berfungsi untuk mengolah data yang di dapatkan dari angket validasi ahli dan respon pengguna melalui skor skala *likert*.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Tahap pertama yaitu *analyze*, analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kebutuhan media, analisis kurikulum, dan merumuskan tujuan pembelajaran.

Hasil Analisis kebutuhan media dengan menggunakan angket analisis kebutuhan siswa dan guru kelas VI SDN 04 Madiun Lor. Hasil analisis angket kebutuhan siswa kelas VI SDN 04 Madiun Lor didapati bahwa 21 siswa menjawab siswa menggunakan android setiap hari. Tetapi dalam proses pembelajaran, 16 siswa menjawab siswa diajak guru menggunakan media pembelajaran di kelas. 20 siswa menjawab siswa tidak diberikan latihan/ kuis menggunakan media pembelajaran oleh guru sehingga siswa sulit untuk memahami materi pelajaran seperti yang dikatakan oleh 27 siswa. Pembelajaran akan lebih menarik jika diberikan gambar, hal ini sesuai dengan jawaban 22 siswa menjawab siswa dapat terbantu apabila disajikan gambar untuk memahami materi pelajaran. Hasil analisis angket siswa kelas VI SDN 04 Madiun Lor dapat menunjukkan bahwa hampir sebagian besar siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran tidak di selingi atau diberikan soal latihan berupa kuis yang dapat merangsang materi pada siswa. Hasil analisis angket guru kelas VI SDN 04 Madiun Lor menunjukkan bahwa guru selalu menggunakan media pembelajaran tetapi guru tidak selalu memberikan latihan/kuis menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran tematik. Selain itu analisis pengembangan juga didasarkan pada analisis kurikulum dan merumuskan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam mengembangkan materi pada media pembelajaran. Kesimpulan dari analisis kebutuhan yang diberikan oleh siswa dan guru di SDN 04 Madiun Lor bahwa siswa perlu lebih dalam mempelajari materi tematik khususnya tema menjelajah angkasa luar pada materi siswa kelas VI sekolah dasar. Siswa belum memahami materi karena media yang digunakan masih kurang menarik. Siswa lebih suka belajar sambil bermain dimana media yang harus diberikan oleh guru dapat berupa game maupun kuis. Hal itu dapat membuat peserta didik lebih senang untuk belajar karena dengan adanya game yang berbasis *website* sangat membantu siswa memahami materi dengan mudah dan efektif. Penggunaan produk media pembelajaran yang cocok diberikan pada materi ini adalah media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* karena media ini cocok dan sesuai dengan materi yang diajarkan dimana siswa masih belum memahami materi tersebut sehingga dengan adanya *game* dari media ini akan mempermudah siswa untuk belajar mengenai soal erupa game maupun kuis. Media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* dapat dibagikan melalui *link/tautan* kepada peserta didik secara langsung.

Tahap yang kedua yaitu *design/* desain produk. Produk yang telah direncanakan adalah media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* yang diperoleh dari analisis kebutuhan media pada tahap analisis sebelumnya. Media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* dirancang sesuai dengan *website* kemudian membuat kuis latihan soal menggunakan materi kelas VI SD pada tema menjelajah angkasa luar. Tahap ini peneliti mulai merancang desain produk media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* yang akan dikembangkan. Perancangan produk media pembelajaran ini terdapat 2 proses, diantaranya sebagai berikut: (1) Penyusunan instrumen yang terdiri dari lembar validasi dan angket, lembar validasi dan angket merupakan sebuah instrumen yang dapat digunakan dalam kegiatan penelitian. Lembar validasi digunakan untuk memberikan penilaian terhadap validitas

media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI sekolah dasar sebagai penilaian uji coba kelayakan media. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu membuat kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli. Peneliti untuk menilai kelayakan produk maka membuat kisi-kisi instrumen angket yang akan diberikan dan penilaian oleh guru dan siswa untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan jika di implementasikan. (2) Perancangan produk, pada tahap perancangan produk ini peneliti memulai merancang produk media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* yang diawali dengan pemilihan template yang disesuaikan dengan kebutuhan kuis, kemudian menyusun soal yang digunakan untuk kuis/ latihan pada template *wordwall* yang telah dipilih. Media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* ini dapat diakses secara online dimana media tersebut membantu mempermudah siswa dalam pelaksanaannya karena lebih efektif dan fleksibel

Tahap yang ketiga yaitu *development*/pengembangan, dimana pada tahap ini pembuatan produk yang terakhir dengan menyesuaikan tema sebagai media tersebut, waktu dengan jumlah soal kuis, instrumen suara yang digunakan, *background* gambar yang sesuai, gambar yang digunakan pada kuis, dan soal kuis dibuat sesuai materi dengan tingkat kesulitan yang tepat. Menu yang dipilih untuk tema *wordwall* ini adalah *match up*. Media ini menggunakan *link*/tautan untuk membagikan *website* pada proses pembelajarannya.



GAMBAR 1. Tampilan media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar

Setelah media pembelajaran selesai dirancang maka tahap selanjutnya tahap pengembangan. Tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan uji validasi oleh para validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket validasi. Uji validasi ini dapat menjadi dasar kevalidan media sebelum di implementasikan untuk memperoleh penilaian hasil kelayakan media. Hasil penilaian uji validasi direkapitulasi untuk mendapatkan kevalidan data pada media yang telah dikembangkan dan hasil komentar, saran serta masukan digunakan sebagai bahan revisi maupun simpulan hasil pengembangan produk media. Hasil penilaian validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada **TABEL 1**.

TABEL 1. Rekapitulasi hasil validator

Validator	Presentase Kelayakan	Kriteria
Ahli media	90 %	Sangat Layak
Ahli materi	92%	Sangat Layak
Rata- rata	91%	Sangat Layak

Berdasarkan **TABEL 1**. Dapat diperoleh bahwa rata-rata penilaian validasi angket oleh ahli media dan ahli materi mencapai pada persentase sangat layak dan setelah di rekapitulasi persentase kevalidan sebesar 91% sehingga masuk pada kriteria sangat layak.

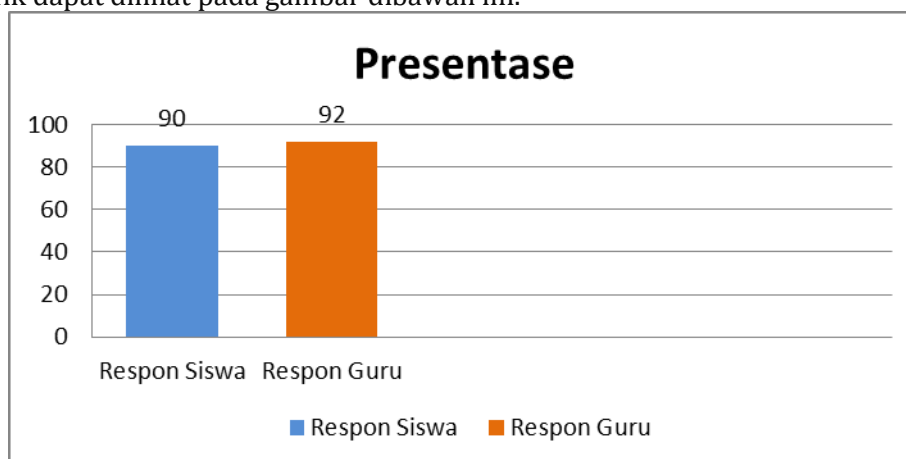
Dari hasil penilaian validator ahli maka media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD sangat layak dan dapat di implementasikan pada proses pembelajaran.

Tahap yang keempat yaitu tahap *implementation/*implementasi, dimana pada tahap ini produk media yang telah di validasi ahli di uji coba lapangan untuk mendapatkan uji kelayakan terhadap media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD. Implementasi dilakukan oleh 1 guru kelas dan siswa kelas VI di SDN 04 Madiun Lor dengan menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru. Hasil penilaian angket respon siswa dan guru dapat dilihat pada **TABEL 2**.

TABEL 2. Hasil penilaian angket respon siswa dan guru

Responden	Presentase Kelayakan	Kriteria
Respon Siswa	88,8%	Sangat Layak
Respon Guru	94%	Sangat Layak

Berdasarkan **TABEL 2**. Dapat diperoleh bahwa rata-rata penilaian angket respon siswa kelas VI yang berjumlah 28 siswa mendapat persentase sebesar 88,8% dengan kriteria sangat layak dan respon 1 guru kelas sebesar 94% perolehan kriteria sangat layak maka media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI sekolah dasar sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Hasil kelayakan media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



GAMBAR 2. Grafik hasil kelayakan respon pengguna

Jadi hasil penilaian respon pengguna oleh siswa dan guru bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran tematik khususnya tema menjelajah angkasa luar.

Tahap terakhir yaitu *evaluation/*evaluasi, dimana tahap ini digunakan untuk merevisi atau menyempurnakan produk media yang dikembangkan. Validator memberikan komentar mengenai produk media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD ini bahwa produk media ini sudah baik dan dapat digunakan maupun di implementasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, respon guru mendapat komentar bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD sudah sangat layak digunakan sehingga membuat pembelajaran di kelas menjadi menarik dan siswa juga bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan yang diberikan oleh siswa dan guru di SDN 04 Madiun Lor bahwa siswa perlu lebih dalam mempelajari materi tematik khususnya tema menjelajah angkasa luar pada materi siswa kelas VI sekolah dasar. Pembelajaran yang disajikan hanya menghafal dan belum menyesuaikan kebutuhan siswa. Hal itu karena metode belajarnya belum menggunakan media pembelajaran *interaktif* sehingga membuat siswa belum memahami materi secara keseluruhan. Soal latihan masih berupa soal dari buku yang menurut siswa membosankan dan kurang menyenangkan. Maka siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dimana hal itu sesuai dengan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran. Media yang cocok yang dibutuhkan siswa pada proses pembelajaran tematik yaitu media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Hal itu didukung oleh pendapat dari Rizqy Ana (2020) bahwa media gambar yang digunakan oleh itu dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga siswa lebih tertarik dengan pembelajaran karena guru menggunakan variasi pembelajaran yang membuat siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa apabila media pembelajaran disajikan gambar yang lucu dan menarik suasana pembelajaran akan lebih santai dan siswa tidak tertekan pada materi (Sari et al., 2022).

Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian Olisna et al. (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai pada proses pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan hasil belajar peserta didik. Penelitian Pradani (2022) menyatakan bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran juga harus disesuaikan dengan dengan jenjang pendidikan serta kebutuhan siswa sehingga guru perlu untuk memunculkan solusi yang kreatif agar capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan dengan baik dan kualitas baik pula. Bidang pendidikan pada proses pembelajaran harus menyesuaikan kebutuhan siswa yang ada di lapangan dan juga pengembangan produk media yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan menyenangkan (Putra et al., 2021).

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI sekolah dasar, di mana media pembelajaran *wordwall* dapat diperoleh melalui tautan link yang dikasih fitur template sehingga siswa dapat mengakses secara mudah dengan media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI sekolah dasar yang menarik juga dapat mendukung maupun menunjang proses pembelajaran. Hal itu menjadi tujuan agar siswa dan memahami materi pelajaran melalui media pembelajaran *wordwall* berbasis *website*. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu : *analyze, design, development, implementation dan evaluate*.

Potensi yang dimiliki oleh SDN 04 Madiun Lor yaitu mempunyai LCD *proyektor* serta pembelajaran yang mengkombinasikan pemanfaatan jaringan internet dan berbasis *website*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI sekolah dasar. Hal ini diperkuat juga dengan pendapat yang dimiliki oleh Hidayah & Prasetyo (2022) bahwa dengan adanya penggunaan *classroom* di dalam kelas pembelajaran kurang maksimal membuat siswa malas belajar, kemudian dengan adanya media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* dapat memberikan hasil yang signifikan untuk mengembangkan tema menjelajah angkasa luar. Mursidik et al. (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran pada saat ini dan masa yang akan datang tidak boleh hanya pada pencapaian *basic skills* yakni kemampuan dasar, tetapi pembelajaran harus di rancang dan di desain untuk mencapai *high order competencies* yakni kompetensi pada tingkat tinggi. Penelitian Nissa & Renoningtyas (2021) juga menjelaskan bahwa peserta didik aktif dalam proses pembelajaran karena media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat

memahami materi dengan baik. Penelitian ini juga diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu bahwa pembelajaran sangat perlu memanfaatkan teknologi dimana hal itu menjadi suatu keharusan pada era disrupsi, yakni suatu perubahan serba cepat yang terjadi dalam dunia pendidikan (Imanulhaq & Prastowo, 2022).

Selain itu, berdasarkan validasi ahli bahwa rata-rata penilaian angket validasi oleh ahli media dan ahli materi mencapai pada persentase sangat layak dan setelah di rekapitulasi persentase kevalidan sebesar 91% sehingga masuk pada kriteria sangat layak. Dari hasil penilaian validator ahli maka media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI SD sangat layak dan dapat di implementasikan pada proses pembelajaran.

Implementasi media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI dilakukan pada siswa dan guru. Hasil penilaian kelayakan media yang diperoleh dari angket siswa dan guru ialah media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar pada siswa kelas VI sekolah dasar sangat layak digunakan dengan presentase sebesar 88,8% dari respon siswa dan 94% dari respon guru. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran *Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall)* menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall)* pada saat pembelajaran (Hermiyanto & Wahyudi, 2022). Penelitian yang diperkuat oleh peneliti Nurfauziyah et al., (2023) bahwa instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi berbasis *wordwall* yang dikembangkan sangat valid (94,87%) . Hal ini juga diperkuat dari penelitian Oktariyanti et al. (2021) berdasarkan produk yang dikembangkan, bahwa media pembelajaran online berbasis game edukasi *wordwall* sangat valid dan praktis untuk digunakan oleh siswa pada kegiatan pembelajaran. Alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform *wordwall.net* yang dikembangkan, dinyatakan sangat valid dengan presentase nilai rata-rata ahli media 89% dan presentase nilai rata-rata ahli materi 85%, keefektifan media memenuhi kriteria “tinggi” atau “sangat efektif” sebagai alat evaluasi dengan berdasarkan hasil ketuntasan belajar perolehan nilai 0,76 bantuan hitung N-Gain (Latifah & Damayanti, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* pada siswa kelas VI SD ini sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik tema menjelajah angkasa luar karena produk media ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti berharap bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis *website* tema menjelajah angkasa luar dapat digunakan oleh guru khususnya guru di SDN 04 Madiun Lor. Peneliti menyarankan pada peneliti lain untuk dapat melaksanakan penelitian pada keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *wordwall* berbasis *website*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
2. Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik*, 05(01), 100–108.
3. Hermiyanto, D. L., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall)* untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
4. Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik

- Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. In *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 7). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
5. Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
 6. Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(6), 1415–1424.
 7. Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students. *PEDAGOGIA: Journal of Education*, 4(1), 23–33.
 8. Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
 9. Nurfauziyah, N., Sjaifuddin, S., & ... (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Wordwall Pada Tema Siaga Bencana Untuk Siswa *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 8(1), 15–23. <https://doi.org/10.31604/eksakta.v8i1.15-23>
 10. Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
 11. Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
 12. Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
 13. Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=jeCxDwAAQBAJ&lpg=PR1&hl=id&pg=PA4#v=onepage&q&f=false>
 14. Puspa, K. C. D., & Suniasih, N. W. (2022). Pembelajaran Media Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>
 15. Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
 16. Rizqy Ana, R. F. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Media Visual. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 4(2), 50–65. <https://doi.org/10.36379/autentik.v4i2.65>
 17. Rosyid, M., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
 18. Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
 19. Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. (2022). Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2795–2800. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.744>
 20. Satriani. (2018). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(1), 47–54. <https://doi.org/10.30984/jii.v10i1.590>
 21. Soprihatin, P. Y., & Haqiqi, A. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Suhu Dan Kalor. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 6(2), 129–138. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v6i2.12438>
 22. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. CV. Alfabeta, Bandung.

23. Wulandari, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. In *Sk. Universitas Negeri Yogyakarta*.